



# Οδηγός δημιουργίας

Δημιουργία ιστοριών με  
μεταγνωστικές αρχές



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι σύγχρονες τάσεις στην παιδαγωγική και στην κοινωνία μας ενθαρρύνουν την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση, ζητώντας από τους μαθητές και τους φοιτητές να γνωρίζουν τη μαθησιακή τους διαδικασία<sup>1</sup>. Με άλλα λόγια, ο στόχος είναι να τους προετοιμάσει ώστε να γίνουν πιο ανεξάρτητοι και αυτόνομοι, δύο ικανότητες που είναι άκρως απαραίτητες για να αντιμετωπίσουν την συνεχώς μεταβαλλόμενη αγορά εργασίας<sup>2</sup>. Για την επίτευξη τέτοιων αποτελεσμάτων, η έρευνα έχει δείξει ότι η καταφυγή σε μεταγνωστικές τεχνικές (να σκεφτόμαστε πώς σκεφτόμαστε, να μαθαίνουμε να μαθαίνουμε), ενισχύει την απόκτηση καλύτερων και πιο αποτελεσματικών μαθησιακών δεξιοτήτων. Ωστόσο, πώς μπορούν οι μαθητές να ενσωματώσουν αυτές τις τεχνικές στις μαθησιακές τους διαδικασίες εάν δεν έχουν εκτεθεί ρητά και δεν έχουν εκπαιδευτεί σε αυτές;<sup>3</sup>

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο το έργο CogniQuest επιδιώκει να προσφέρει μια πρώιμη παρέμβαση σε μαθητές δημοτικού σχολείου (8-12 ετών) μέσω μιας εγκάρσιας προσέγγισης που συνδυάζει **την ανάγνωση και τη μεταγνώση**. Η επιλογή αυτής της ηλικιακής ομάδας αναφέρεται στη μετατόπιση κατά την οποία οι μαθητές έχουν αποκτήσει βασικές δεξιότητες ανάγνωσης και μεταβαίνουν από τη μάθηση στην ανάγνωση **στην ανάγνωση για να μάθουν**<sup>4</sup>. Πράγματι, οι μαθητές εισέρχονται σε διαδικασίες δημιουργίας νοήματος για να αποκτήσουν νέες πληροφορίες, εξ ου και η σημασία της εμπλοκής της μεταγνώσης για τη ρύθμιση της μάθησής τους.

---

<sup>1</sup>ΟΟΣΑ, 2023

<sup>2</sup>ΟΟΣΑ, 2023

<sup>3</sup>van Aswegen, Swart & Oswald, 2019

<sup>4</sup> Στο ίδιο.

Συνεπώς, το ενδιαφέρον για τον συνδυασμό των δύο μεθόδων (ανάγνωση και μεταγνώση) φαίνεται φυσικό, καθώς και οι δύο προσεγγίσεις επικεντρώνονται στην ενεργητική μάθηση και αναπτύσσουν την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων. Η εισαγωγή των παιδιών σε μοντελοποιημένες καταστάσεις όπου ένας χαρακτήρας χρησιμοποιεί μεταγνώση για να λύσει μια πρόκληση δεν παρέχει μόνο ένα παράδειγμα <sup>5</sup>, αλλά αυξάνει και τη συμμετοχή των μαθητών. Επιπλέον, η καταφυγή στην ανάγνωση ενισχύει τις δεξιότητες ανάγνωσης και δημιουργίας νοήματος των μαθητών.

Στην επιθυμία να εκπαιδεύσουμε περισσότερους αυτορρυθμιζόμενους μαθητές, η απόκτηση νέων γνώσεων και δεξιοτήτων μέσω της ανάγνωσης απαντά τέλεια σε αυτή την ανάγκη για αυτονομία, όπου οι εκπαιδευτικοί τοποθετούνται ως επόπτες και παρατηρητές.

Αυτό το εγχειρίδιο δημιουργίας, μέρος της σειράς οδηγών CogniQuest, στοχεύει να υποστηρίξει τη σύνταξη και τη συγγραφή των μεταγνωστικών σας ιστοριών. Το πρώτο κεφάλαιο επικεντρώνεται στη σύνταξη ιστοριών περιπέτειας: από τον ορισμό της έως τη δημιουργία του σεναρίου και τον τρόπο διασφάλισης της εμπλοκής των αναγνωστών. Το δεύτερο κεφάλαιο στοχεύει στην ενσωμάτωση μεταγνωστικών στρατηγικών και προσεγγίσεων σε μια ιστορία περιπέτειας και στον τρόπο διατήρησης της εκπαιδευτικής της προσέγγισης.

Αρκετά με την κουβέντα, ας εμβαθύνουμε στη διαδικασία της δημιουργίας!

---

<sup>5</sup> Στο ίδιο.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## ΜΕΡΟΣ 1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΙΒΛΙΩΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

### Α/ ΟΡΙΣΜΟΣ ΒΙΒΛΙΩΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ, ΜΟΤΙΒΩΝ, ΕΙΔΟΥΣ ΚΑΙ ΘΕΜΑΤΩΝ

Τι είναι περιπέτεια;

Τι είναι είδος;

Τι είναι μοτίβο;

Τι είναι ένα θέμα;

### Β /ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΣΤΙΣ ΑΝΑΓΚΕΣ ΤΗΣ ΗΛΙΚΙΑΚΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

### Γ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΚΗΝΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

### Δ/ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

### Ε/ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ ΤΟΥ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Θεωρία απόκρισης αναγνώστη

Θεωρία ροής

Θεωρία εμπλοκής

Θεωρία αγωνίας και περιέργειας

### ΣΤ/ ΠΩΣ Ο ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ ΕΧΕΙ ΕΝΕΡΓΟ ΡΟΛΟ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

Πριν, Κατά τη Διάρκεια και Μετά: Στρατηγική προσέγγιση εμπλοκής στην ανάγνωση

---

## ΜΕΡΟΣ 2 ΓΕΦΥΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΕΤΑΓΝΩΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ

### Α/ Η ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΗΣ ΜΕΤΑΓΝΩΣΗΣ

### Β/ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΜΕΤΑΓΝΩΣΤΙΚΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΩΝ ΣΕ ΒΙΒΛΙΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Πλαίσιο αφήγησης

Οργάνωση ιστορίας

Μη-μυθοπλαστικά πλαίσια

Συμπληρωματικά εργαλεία

Σημεία προσοχής

### Γ/ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ : ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΤΑΓΝΩΣΙΑΣ

Διαδικασία δημιουργίας

---

## ΣΥΝΑΨΗ

## ΑΝΑΦΟΡΕΣ

---

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού για την Εκπαίδευση και τον Πολιτισμό (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA φέρουν ευθύνη γι' αυτές.

Κωδικός έργου: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225

---

## ΜΕΡΟΣ 1:

# ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΙΒΛΙΩΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

## Α/ ΟΡΙΣΜΟΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ, ΕΙΔΟΥΣ, ΜΟΤΙΒΩΝ ΚΑΙ ΘΕΜΑΤΩΝ

### Τι Είναι Περιπέτεια;

Η λέξη «περιπέτεια» προέρχεται από τη λατινική λέξη «adventurus», που σημαίνει «πρόκειται να συμβεί». Αυτός ο λατινικός όρος προέρχεται από τη λέξη «advenire», που σχηματίζεται από τις λέξεις «ad-» που σημαίνει «προς» και «venire» που σημαίνει «έρχομαι». Με την πάροδο του χρόνου, η λέξη εξελίχθηκε από το να σημαίνει απλώς «αυτό που συμβαίνει» ή «ένα γεγονός» σε μια επιχείρηση που χαρακτηρίζεται από ρίσκο, ενθουσιασμό ή το άγνωστο.

**Μια ιστορία περιπέτειας συνήθως παρουσιάζει έναν πρωταγωνιστή ή μια ομάδα χαρακτήρων που ξεκινούν ένα ταξίδι ή μια αποστολή.** Αυτές οι περιπέτειες συχνά περιλαμβάνουν προκλήσεις, επίλυση προβλημάτων ή την επιδίωξη ενός στόχου, με τους χαρακτήρες να αντιμετωπίζουν απροσδόκητες καταστάσεις ή ανακαλύψεις στην πορεία.

Μερικοί από τους κύριους τύπους περιπετειών περιλαμβάνουν ιστορικές, εθνικές, υπερφυσικές, ρομαντικές, φανταστικές, επιστημονικής φαντασίας, επιβίωσης, μυστηρίου και περιπέτειες αποστολών.

### Τι Είναι το Είδος; (Genre)

Ένα **είδος** είναι μια κατηγορία λογοτεχνίας που ταξινομεί ιστορίες με βάση τη **μορφή, το περιεχόμενο και το ύφος τους**. Βοηθά τους αναγνώστες να αναγνωρίσουν το είδος της ιστορίας που πρόκειται να βιώσουν και να κατανοήσουν τα θέματα ή τα σκηνικά που μπορεί να περιλαμβάνει.

Μέσα στις ιστορίες περιπέτειας, υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη ή υποείδη. Μερικά παραδείγματα περιλαμβάνουν φαντασία, ιστορικό μυθιστόρημα, επιστημονική φαντασία (sci-fi), επιβίωση, δράση, μυστήριο, αποστολές και αστικές περιπέτειες.

## Τι Είναι το Μοτίβο;

**Τα τροπικά σχήματα είναι επαναλαμβανόμενα θέματα, εικόνες, ομιλίες, χαρακτήρες ή στοιχεία πλοκής που χρησιμοποιούνται σε μια ιστορία . Πρέπει να χρησιμοποιηθούν πολλές φορές για να θεωρηθούν τροπικά σχήματα.**

### Υπάρχουν διάφορα είδη μοτίβων:

- Ρητορικά μοτίβα: γλωσσικά σχήματα που μεταβάλλουν τη σημασία των λέξεων για έμφαση ή αισθητική.
- Αφηγηματικά μοτίβα: επαναλαμβανόμενα μοτίβα στη δομή μιας ιστορίας που περιλαμβάνουν το ταξίδι ενός ήρωα, έναν αγώνα δρόμου ενάντια στον χρόνο, μια αποστολή κ.λπ.
- Μοτίβα χαρακτήρων: επαναλαμβανόμενοι τύποι χαρακτήρων ή προσωπικότητες που εμφανίζονται σε ιστορίες, όπως ένας κακός με τραγικό υπόβαθρο, ένας ηγέτης και ένας απρόθυμος ήρωας.
- Μοτίβα σχέσεων/ρομαντικά: αυτά εστιάζουν συγκεκριμένα στην αγάπη, το φλερτ ή τα συναισθηματικά ταξίδια μεταξύ των χαρακτήρων.
- Μοτίβα πλαισίου/κόσμου: επαναλαμβανόμενα ή οικεία περιβάλλοντα στη λογοτεχνία και τα μέσα ενημέρωσης. Τα κοσμοτροπικά στοιχεία αναφέρονται σε έναν μεγαλύτερο φανταστικό κόσμο που έχει τους δικούς του συγκεκριμένους κανόνες, ιστορία, πολιτισμούς και μαγικά συστήματα.

## Τι Είναι το Θέμα;

Το θέμα σε ένα βιβλίο περιπέτειας εξερευνά το μήνυμα ή το ηθικό δίδαγμα της ιστορίας. Μερικά από τα κοινά θέματα είναι η φιλία, η ανακάλυψη, το ταξίδι, η μοίρα και το πεπρωμένο, το καλό και το κακό, η επιβίωση και η αντοχή .

## Β/ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΣΤΙΣ ΑΝΑΓΚΕΣ ΤΗΣ ΗΛΙΚΙΑΚΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η κατανόηση του κοινού είναι το πρώτο και κύριο βήμα στη διαδικασία της γραφής. Ο συγγραφέας θα πρέπει να εργαστεί για τη **συλλογή πληροφοριών σχετικά με τους αναγνώστες, συμπεριλαμβανομένων των προσωπικοτήτων, των χαρακτηριστικών και των ενδιαφερόντων τους**. Αυτά μπορούν να αποτελέσουν έναν βασικό παράγοντα για τη συγγραφή μιας ακριβούς ιστορίας για τους αναγνώστες.

Μόλις καθοριστεί το κοινό-στόχος, **η προσαρμογή του στυλ γραφής ενισχύει την αίσθηση σύνδεσης και σχέσης με το κοινό**. Χρησιμοποιώντας τη γλώσσα και τονίζοντας την αποκλειστικότητα, προσελκύετε την προσοχή του αναγνώστη. Όταν οι αναγνώστες αισθάνονται ότι το περιεχόμενο τους απευθύνεται άμεσα, πιθανότατα θα τους προσελκύσει και θα τους βοηθήσει να αφομοιώσουν τις πληροφορίες πιο αποτελεσματικά.

Για τα παιδιά, η γλώσσα θα πρέπει να είναι απλή και σαφής, αλλά με παιχνιδιάρικο τόνο. Οι σύντομες προτάσεις και οι οικείες λέξεις θα κάνουν το περιεχόμενο πιο προσιτό. Τα ρυθμικά μοτίβα, όπως αυτά που χρησιμοποιούνται για την εμπλοκή ή την ενσωμάτωση της επανάληψης, είναι απαραίτητα για τη δημιουργία συνέχειας με τους αναγνώστες. Επιπλέον, το περιεχόμενο μπορεί να περιστρέφεται γύρω από απλά και ελκυστικά λόγια. πλοκές που αντηχούν στον στενό κύκλο του παιδιού, όπως φίλια, εξερεύνηση και προκλήσεις. Είναι απαραίτητο το περιεχόμενο να διατηρείται διασκεδαστικό, ευφάνταστο και κατάλληλο για την ηλικία του.

Για τους νεαρούς εφήβους, από 10 έως 12 ετών, το λεξιλόγιο και η κατανόηση στη δομή μπορεί να είναι ώριμα, αντανakλώντας την ηλικία του αναγνώστη. Σύγχρονες αναφορές μπορούν να χρησιμοποιηθούν στις ιστορίες, καθώς οι αναγνώστες μπορούν να βρουν μεγαλύτερη απήχηση σε αυτές. Ειδικά για αυτήν την ηλικιακή ομάδα, ο συγγραφέας μπορεί να επικεντρωθεί στους συναισθηματικούς αγώνες, στις διαφορές προσωπικότητας, στις σχέσεις και στους αγώνες ταυτότητας. Το περιεχόμενο μπορεί να επικεντρωθεί σε θέματα όπως η αυτογνωσία, η αγάπη ή τα κοινωνικά ζητήματα. Αυτή η ηλικιακή ομάδα συνδέεται με ιστορίες που τους αγγίζουν καθώς εξερευνούν εμπειρίες ζωής και οι χαρακτήρες μπορούν να τους προσελκύσουν προς το περιεχόμενο.



## Γ/ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Το σκηνικό της ιστορίας είναι μια λεπτομερής πλοκή ή περιβάλλον που ο συγγραφέας έχει αναπτύξει για να βυθιστούν οι αναγνώστες στην ιστορία και να γίνουν ένας από τους χαρακτήρες. Ένα καλοσχεδιασμένο σκηνικό όχι μόνο χρησιμεύει ως φόντο για την ιστορία, αλλά παρέχει και ουσιαστικό πλαίσιο, είτε μέσω ζωντανών οπτικών περιγραφών, μιας συγκεκριμένης ιστορικής εποχής είτε αντανάκλασεων κοινωνικής και πολιτισμικής δυναμικής.



## Δ/ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Στην αφήγηση, η ανάπτυξη χαρακτήρων βρίσκεται συχνά στην καρδιά μιας συναρπαστικής αφήγησης. Οι καλοσχεδιασμένοι χαρακτήρες έλκουν τους αναγνώστες σε φανταστικούς κόσμους, τραβούν την προσοχή και αντηχούν μέσα από τις ιστορίες, τους αγώνες, τους θριάμβους και την προσωπική τους ανάπτυξη. Το βάθος και η αυθεντικότητά τους κάνουν μια ιστορία να φαίνεται επιδραστική, ουσιαστική και οικεία. Η ανάπτυξη χαρακτήρων είναι μια πολυεπίπεδη διαδικασία, που διαμορφώνει φανταστικές φιγούρες σε πολυδιάστατα άτομα των οποίων τα ταξίδια αφήνουν μια διαρκή εντύπωση.



Παράλληλα με τον πρωταγωνιστή, **οι δευτερεύοντες χαρακτήρες παίζουν ζωτικό ρόλο στον εμπλουτισμό του κόσμου της ιστορίας.** Ενώ η πλοκή μπορεί να μην περιστρέφεται γύρω από αυτούς, βοηθούν στη δημιουργία πλαισίου, στην εμβάθυνση της αφήγησης και στην προώθηση της ιστορίας. Αυτοί οι δευτερεύοντες ρόλοι είναι ευέλικτοι, προσαρμόζονται στις ανάγκες της ιστορίας και συμβάλλουν ουσιαστικά στο ταξίδι του πρωταγωνιστή.



**Τα χαρακτηριστικά** μιας ιστορίας είναι οι **ιδιότητες, οι συμπεριφορές και τα κίνητρα** που καθορίζουν την ταυτότητα ενός χαρακτήρα. Προσθέτουν βάθος και ρεαλισμό στην αφήγηση, κάνοντας τους χαρακτήρες να νιώθουν αυθεντικοί και πιστευτοί. Αυτά τα χαρακτηριστικά μπορεί να είναι εσωτερικά, όπως η σοφία, η συμπόνια ή η ανθεκτικότητα, ή εξωτερικά, όπως ένα ξεχωριστό γέλιο, μια ιδιόρρυθμη συνήθεια ή ένα ασυνήθιστο ταλέντο. Αναγνωρίζοντας και συνδέοντας αυτά τα χαρακτηριστικά, οι αναγνώστες είναι σε θέση να ταυτιστούν με τους χαρακτήρες σε προσωπικό επίπεδο και να βυθιστούν πιο βαθιά στην ιστορία.



**Η προσωπικότητα** συνδέεται στενά με τα χαρακτηριστικά, αλλά τα δύο έχουν σαφείς διαφορές. Ενώ τα χαρακτηριστικά είναι ατομικές ιδιότητες ή συμπεριφορές, η προσωπικότητα αναφέρεται στον **μοναδικό συνδυασμό αυτών των**

**χαρακτηριστικών που διαμορφώνουν τη συνολική ιδιοσυγκρασία ή διάθεση ενός χαρακτήρα** . Σε μια ιστορία, η προσωπικότητα αποκαλύπτεται μέσα από πράξεις, διάλογο, αλληλεπιδράσεις και αφηγηματικές λεπτομέρειες, επιτρέποντας στους αναγνώστες να συμπεράνουν ποιος είναι ο χαρακτήρας χωρίς να τους το πουν άμεσα. Για παράδειγμα, αντί να δηλώσει «Η Μία είναι ένα ευγενικό άτομο», ο συγγραφέας μπορεί να περιγράψει την αφήγηση ως εξής: «Η Μία κάθισε δίπλα στο παιδί που έκλαιγε και έβγαλε ένα τσαλακωμένο χαρτομάντιλο από την τσέπη της». Προσφέροντάς του το, είπε: «Άκουσα ότι δυσκολεύεσαι».



Η αποκάλυψη της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα μέσα από τις **εσωτερικές του σκέψεις** μπορεί να προσφέρει πολύτιμη εικόνα για το πώς αντιλαμβάνεται τον κόσμο, ρίχνοντας φως στις αξίες, τους φόβους και τις πεποιθήσεις του. Αυτή η τεχνική εμβαθύνει την κατανόηση του χαρακτήρα από τον αναγνώστη. Επιπλέον, ένας συγγραφέας μπορεί να αναδείξει την προσωπικότητα τοποθετώντας τον χαρακτήρα σε **συγκεκριμένες καταστάσεις που τον προκαλούν ή αναδεικνύουν μοναδικά χαρακτηριστικά** . Οι συγκρούσεις, τα διλήμματα και τα απροσδόκητα γεγονότα χρησιμεύουν ως ισχυρά εργαλεία για να αποκαλύψουν πώς αντιδρά ένας χαρακτήρας υπό πίεση, διαμορφώνοντας περαιτέρω την ταυτότητά του στα μάτια του αναγνώστη.



**Τα τόξα ανάπτυξης είναι οι αλλαγές που υφίσταται ένας χαρακτήρας σε όλη την ιστορία** . Είναι απαραίτητα για την αφήγηση, καθώς προσθέτουν βάθος και ρεαλισμό, καθιστώντας τον χαρακτήρα πιο ελκυστικό και πιο προσιτό. Αυτοί οι μετασχηματισμοί μπορούν να διαμορφώσουν την πορεία της ιστορίας. Για παράδειγμα, σε ένα **θετικό τόξο** , οι χαρακτήρες ξεπερνούν τόσο εσωτερικά όσο και εξωτερικά εμπόδια που τους βοηθούν να αναπτυχθούν και να εξελιχθούν προς μια θετική κατεύθυνση. Αυτή η ιστορία χαρακτηρίζεται από την ανάπτυξη μιας βαθιάς αίσθησης κατανόησης για τον κόσμο, η οποία οδηγεί σε μεταμόρφωση. Ένα διάσημο παράδειγμα αυτού είναι το βιβλίο του Δρ. Seuss «Πώς ο Γκριντς έκλεψε τα Χριστούγεννα».

Σε αντίθεση με το θετικό τόξο, το **αρνητικό τόξο** απεικονίζει την παρακμή ενός χαρακτήρα λόγω των ελαττωμάτων του. Αυτό το τόξο ανάπτυξης είναι τραγικό και

συχνά συναντάται σε ιστορίες που απεικονίζουν έναν ανταγωνιστή. Ένα διάσημο παράδειγμα αυτού είναι ο Anakin Skywalker από το "Star Wars".

Ένας τελευταίος τύπος καμπύλης ανάπτυξης εμφανίζεται στο μυθιστόρημα «To Kill a Mockingbird» της Χάρπερ Λι. Σε αντίθεση με χαρακτήρες με θετικές ή αρνητικές καμπύλες, ο Άτικους Φιντς παραμένει σταθερός στις βασικές του πεποιθήσεις και αξίες παρά τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει. Αυτό είναι γνωστό ως επίπεδο **καμπύλη**, που συχνά παρατηρείται σε χαρακτήρες που ενσαρκώνουν μια ιδανική ή καθολική αλήθεια.

## Ε/ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ ΤΟΥ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Η σαγήνευση των αναγνωστών και η βαθιά εμπλοκή τους στην ιστορία είναι ο πιο απαιτητικός παράγοντας για τη συγγραφή μιας συναρπαστικής αφήγησης. **Οι δραστηριότητες και η ιστορία θα πρέπει να ωθούν τους αναγνώστες να αξιολογούν κριτικά την ιστορία, την πλοκή, τους χαρακτήρες και τα θέματα.** Πολλές έννοιες μπορούν να εισαχθούν κατά την ανάπτυξη μιας ιστορίας, επιτρέποντας στους αναγνώστες να αναλογιστούν την κατανόησή τους και τις συναισθηματικές και νοητικές τους αντιδράσεις καθώς αλληλεπιδρούν με την ιστορία.

Διαφορετικές θεωρίες υπογραμμίζουν τον **ενεργό ρόλο του αναγνώστη στη δημιουργία νοήματος από μια ιστορία**. Αντί να θεωρούν ένα κείμενο ως κείμενο που έχει μια ενιαία, σταθερή ερμηνεία, αυτές οι προσεγγίσεις ενθαρρύνουν τους αναγνώστες να ασχοληθούν κριτικά με αυτό που διαβάζουν, αναλογιζόμενοι τις προσωπικές τους εμπειρίες καθώς και τα πολιτισμικά και κοινωνικά πλαίσια που διαμορφώνουν τόσο την ιστορία όσο και την κατανόησή τους γι' αυτήν.



### Θεωρία Απόκρισης Αναγνώστη

Εσείς, ως αναγνώστης, γίνεστε ενεργός συμμετέχων στην λογοτεχνική εμπειρία. Αυτή η θεωρία περιγράφει ότι η **εμπειρία, οι πεποιθήσεις και τα συναισθήματα διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο ο αναγνώστης ερμηνεύει το κείμενο**. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να ακολουθήσει κανείς μια προσέγγιση αναγνωστικής ανταπόκρισης, όπως ημερολόγια ανάγνωσης, ημερολόγια ανταπόκρισης, αυτοανακριτική, παιχνίδια ρόλων, δράμα και συγγραφή επιστολών.

## Θεωρία Ροής

Οι αναγνώστες εμπλέκονται βαθιά και επικεντρώνονται στην ιστορία καθώς αυτή εξελίσσεται. Σύμφωνα με αυτή τη θεωρία, η ιστορία επικεντρώνεται σε εργασίες και προκλήσεις που είναι εφικτές. Προσφέρει μια αίσθηση **εμβύθισης και ικανοποίησης** στους αναγνώστες. Συμμετέχουν ενεργά στην επίλυση μυστηρίων, στην ερμηνεία των χρόνων ή στην πρόβλεψη ανατροπών της πλοκής.

## Θεωρία Εμπλοκής

Αυτή η θεωρία υποστηρίζει ότι η ενεργός συμμετοχή ενισχύει τη μάθηση και τη συγκράτηση. Στις ιστορίες, οι αναγνώστες μπορούν να κάνουν συνδέσεις, να λύσουν γρίφους και να συσχετιστούν με το περιεχόμενο με τρόπους που αντηχούν στη δική τους ζωή. Οι **διαδραστικές αφηγήσεις και οι καθηλωτικές περιγραφές ενθαρρύνουν τη βαθύτερη εμπλοκή**, καθώς ο αναγνώστης πρέπει να σκεφτεί κριτικά και συναισθηματικά για να παρακολουθήσει την ιστορία.

## Θεωρία Αγωνίας και Περιέργειας

Οι αναγνώστες καθοδηγούνται από την περιέργεια και την αγωνία, που τους ωθούν να **προβλέπουν και να κάνουν εικασίες για το τι μπορεί να συμβεί στη συνέχεια**. Αυτή η αίσθηση προσμονής τους κρατά καθηλωμένους στην ιστορία. Καθώς οι χαρακτήρες αντιμετωπίζουν γρίφους, συγκρούσεις και απρόβλεπτες καταστάσεις, οι αναγνώστες προσπαθούν με ενθουσιασμό να λύσουν μυστήρια, να φανταστούν πιθανά αποτελέσματα και να αποκαλύψουν το φινάλε των αγώνων των χαρακτήρων. Οι αφηγήσεις που βασίζονται στην περιέργεια ενθαρρύνουν τους αναγνώστες να παραμένουν αφοσιωμένοι, **προβλέποντας ανατροπές και λύσεις καθώς η ιστορία ξεδιπλώνεται**.

## ΣΤ/ ΜΙΑ ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ Ο ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΝΕΡΓΟ ΡΟΛΟ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

Οι ιστορίες μπορούν να θεωρηθούν μια εμπειρία που βιώνουν οι αναγνώστες, η οποία βασίζεται στη φαντασία τους και εμπλουτίζει άλλες δεξιότητες. Η παροχή δραστηριοτήτων που επιτρέπουν στους αναγνώστες να ασχοληθούν με την ιστορία και να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες μπορεί να αποτελέσει πρόκληση για έναν συγγραφέα. Ωστόσο, είναι απαραίτητη, καθώς μπορεί να οδηγήσει σε εις βάθος εμπλοκή του αναγνώστη.

Σε μια συναρπαστική αφήγηση, **οι αναγνώστες δεν είναι απλώς παθητικοί αναγνώστες, αλλά είναι και ενεργοί** καθώς συμβαδίζουν με την ιστορία. Υπάρχουν μερικά ερωτήματα που μπορούν να έχουν κατά νου οι συγγραφείς κατά τη συγγραφή μιας ιστορίας:

### **1/ Μπορεί ο αναγνώστης να συνδεθεί με τις εμπειρίες και τα συναισθήματα των χαρακτήρων;**

Η δημιουργία συναρπαστικών χαρακτήρων είναι κεντρικής σημασίας για τη συγγραφή μιας σπουδαίας ιστορίας. Μερικοί χαρακτήρες μπορεί να αντηχούν με τα χαρακτηριστικά ή τις προσωπικότητες των παιδιών. Ενώ είναι φανταστικοί, αυτοί οι χαρακτήρες συχνά απεικονίζονται με τέτοια αυθεντικότητα που προκαλούν γνήσια συναισθήματα, επιτρέποντας στα παιδιά να συνδεθούν βαθιά με τους αγώνες και τα ταξίδια τους. Αυτός ο συναισθηματικός ρεαλισμός διευκολύνει τους μικρούς αναγνώστες να ταυτιστούν με τους χαρακτήρες, βλέποντας κομμάτια του εαυτού τους στις εμπειρίες και την ανάπτυξή τους.



## 2/ Είναι η πλοκή προβλέψιμη;

Μια καλογραμμένη πλοκή είναι απαραίτητη για μια ιστορία, καθώς κατακλύζει τον αναγνώστη και τον ωθεί να φτάσει στο τέλος. Ένας από τους πιο σημαντικούς στόχους είναι να κρατήσει τους αναγνώστες σε αγωνία μέχρι το τέλος της ιστορίας, δίνοντάς τους μια απροσδόκητη ανατροπή.

## 3/ Η πλοκή της ιστορίας κάνει τον αναγνώστη να θέλει περισσότερα;

Τα δραματικά φινάλε (cliffhangers) είναι ένα άλλο ισχυρό εργαλείο για να γοητεύσουν τον αναγνώστη. Πρόκειται για ασυνήθιστες ανατροπές στη σκηνή ή το κεφάλαιο που αφήνουν τον χαρακτήρα σε μια αβέβαιη κατάσταση. Αυτές οι ανατροπές στην πλοκή μπορούν να αποκαλυφθούν στο τέλος κάθε κεφαλαίου ή σε όλη την ιστορία καθώς αυτή εξελίσσεται, επιτρέποντας έτσι στον αναγνώστη να εθιστεί στην ιστορία.

## Πριν, Κατά τη Διάρκεια και Μετά: Μια Στρατηγική

### Προσέγγιση για την Ανάγνωση

Τα μοντέλα «προ-», «ενώ» και «ανάγνωσης» αποτελούν μια τριφασική αναγνωστική δραστηριότητα που συνοδεύει τον αναγνώστη στην ενεργό εμπλοκή του με τη διαδικασία της ανάγνωσης.

- Το **στάδιο πριν από την ιστορία** στοχεύει να κεντρίσει το ενδιαφέρον και να προετοιμάσει τους αναγνώστες για την ιστορία, την πλοκή και το σκηνικό, ενισχύοντας έτσι την κατανόησή τους. Δραστηριότητες όπως η πρόβλεψη ιστορίας, η συζήτηση σχετικά με την ιστορία και η εξερεύνηση χαρακτήρων μπορούν να διεξαχθούν σε αυτό το στάδιο.
- **Κατά τη διάρκεια ή καθ' όλη τη διάρκεια** του σταδίου της ιστορίας, ο αναγνώστης συμμετέχει ενεργά στην ιστορία. Αυτό οδηγεί σε ενεργή συμμετοχή και μερικές δραστηριότητες σε αυτό το στάδιο θα μπορούσαν να είναι η υποβολή ερωτήσεων, η ανακεφαλαίωση, η διαδραστική ανάγνωση, η αυτοκριτική, η οπτικοποίηση κ.λπ.

→ **Το τελευταίο στάδιο** , μετά την ιστορία, αφορά κυρίως τον αναστοχασμό των δύο πρώτων σταδίων της ανάγνωσης. Εδώ μπορούν να αναφερθούν το λεξιλόγιο, η γλώσσα, οι χαρακτήρες, το σκηνικό και οι ανατροπές στην πλοκή που έχουν συναντήσει. Δραστηριότητες που μπορούν να συμπεριληφθούν εδώ είναι η συζήτηση για την ιστορία, η ανάλυση και η αξιολόγηση της ιστορίας από διαφορετικές οπτικές γωνίες, η δημιουργική γραφή και η αναπαράσταση της ιστορίας, μεταξύ άλλων.

## ΜΕΡΟΣ 2:

ΓΕΦΥΡΩΣΗ ΜΕΤΑΓΝΩΣΤΙΚΩΝ  
ΑΡΧΩΝ ΚΑΙ ΑΦΗΓΗΣΗΣΑ/ Η ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΗΣ  
ΜΕΤΑΓΝΩΣΗΣ

Όπως αναφέρθηκε, η μεταγνώση αναφέρεται στη « **σκέψη για τη σκέψη** », γνωστή και ως « **μαθαίνω πώς να μαθαίνω** ». Με άλλα λόγια, οι μεταγνωστικές στρατηγικές ενδυναμώνουν τους μαθητές δίνοντάς τους κλειδιά για να παρακολουθούν τη δική τους μάθηση. Οι μαθητές είναι σε θέση να ελέγχουν τι έχουν/δεν έχουν καταλάβει και να βρίσκουν λύσεις για να καλύψουν τα κενά. Με αυτόν τον τρόπο, η μέθοδος στοχεύει στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης, του κινήτρου και της αυτοεκτίμησης των μαθητών, καθώς και στη μείωση της σχολικής διαρροής, η οποία συμβαίνει σε ορισμένες ευρωπαϊκές χώρες, όπως η Γαλλία <sup>6</sup>.

Η μεταγνώση μπορεί να χωριστεί σε τέσσερις κύριους πυλώνες: **σχεδιασμό, ρύθμιση, παρακολούθηση και αξιολόγηση**. Αυτές οι τέσσερις αρχές συμβάλλουν στην καλύτερη κατανόηση της μαθησιακής διαδικασίας και των συμπεριφορών κάποιου. Κατά συνέπεια, αυτή η αυτορρύθμιση συμβάλλει στη μείωση του άγχους και του στρες, καθώς και στη βελτίωση της ακαδημαϊκής επίδοσης <sup>7</sup>. Μια άλλη βασική πτυχή της μεταγνώσης είναι η ικανότητα **κριτικής αξιολόγησης** της μάθησης και της κατανόησής του, μια ικανότητα που περιλαμβάνεται στις Εκπαιδευτικές Δεξιότητες 2030 του ΟΟΣΑ.

Συνεπώς, η καταφυγή στην ανάγνωση προωθεί **την αυτόνομη** ανάγνωση και τους ανεξάρτητους μαθητές, δηλαδή άτομα που μπορούν να βγάλουν νόημα από ένα

---

<sup>6</sup>Προυστ, 2017

<sup>7</sup>ΟΟΣΑ, 2023

κείμενο, μια δεξιότητα γνωστή ως **μετακατανόηση**<sup>8</sup>. Αυτό οφείλεται στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης. Για να υιοθετήσουν οι μαθητές μεταγνωστικές συμπεριφορές και να αντικαταστήσουν τις τρέχουσες μαθησιακές τους συνήθειες, πρέπει να τους παρουσιαστεί μια κατάσταση στην οποία θα καταφύγουν στη μεταγνώση. Εδώ είναι που η λογοτεχνία καθίσταται χρήσιμη ως μέσο για την παροχή μιας κατάστασης μοντελοποίησης στην οποία άλλοι χαρακτήρες προσαρμόζουν τη συμπεριφορά και τις μαθησιακές τους διαδικασίες για να υιοθετήσουν μεταγνωστικές στρατηγικές. Φυσικά, οι όροι, το λεξιλόγιο και τα βήματα πρέπει να παρουσιάζονται και να ονομάζονται ρητά, ώστε να διασφαλίζεται ότι οι μαθητές μπορούν να τα αναγνωρίσουν με σαφήνεια<sup>9</sup>.

Επιπλέον, η μετατόπιση της απόκτησης μεταγνωστικών δεξιοτήτων μέσω της ανάγνωσης παρουσιάζει αρκετές δυνατότητες:

- **Βελτίωση της κατανόησης κειμένου:** για να βγάλουν νόημα ένα κείμενο, οι μαθητές πρέπει να το κατανοήσουν. Η μετάδοση μεταγνωστικών δεξιοτήτων μέσω της ανάγνωσης τους επιτρέπει να ενισχύσουν τις δεξιότητες γραμματισμού τους, αλλά και να παρακολουθούν την κατανόηση κειμένου.
- **Ενεργοί μαθητές:** Η συμμετοχή τους στη διαδικασία ανάγνωσης, είτε μέσω επίλυσης προβλημάτων, κουίζ είτε μέσω λήψης αποφάσεων, αναγκάζει τους μαθητές να βγάλουν νόημα από το κείμενο, διασφαλίζοντας την ενεργό συμμετοχή τους στην εργασία.
- **Αύξηση της εμπλοκής:** η παιχνιδιάρικη πτυχή των ιστοριών περιπέτειας (ή των βιβλίων παιχνιδιών) συμβάλλει σε μεγαλύτερη εμπλοκή των μαθητών και αυξάνει την απόκτηση των νέων δεξιοτήτων που παρουσιάζονται.

---

<sup>8</sup>van Aswegen, Swart & Oswald, 2019

<sup>9</sup> Στο ίδιο.

## Β/ ΕΝΣΩΜΑΤΩΝΟΝΤΑΣ ΜΕΤΑΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΣΕ ΒΙΒΛΙΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Οι μεταγνωστικές στρατηγικές μπορούν να ενσωματωθούν με **διάφορους τρόπους** στην ιστορία, είτε πρόκειται για το περιεχόμενο της ιστορίας είτε για την ίδια την οργάνωση της ιστορίας. Η μεταγνώση είναι ήδη παρούσα στο πλαίσιο της αναγνωστικής συνεδρίας, ειδικά σε ένα αυτόνομο περιβάλλον στο οποίο ο μαθητής θα διαβάσει την ιστορία μόνος του στο σπίτι ή στο σχολείο.



### Πλαισιώνοντας την ανάγνωση

Για να ενισχυθεί η αυτονομία και να αποκτήσουν οι μαθητές τις πρώτες μεταγνωστικές συνήθειες, η ίδια η περιπέτεια μπορεί να υιοθετήσει μια μεταγνωστική προσέγγιση. Ακολουθεί ένα παράδειγμα για το πώς να χωριστεί η αναγνωστική δραστηριότητα που ρυθμίζει τις μεταγνωστικές αρχές:

1. **Σχεδιασμός** : καλέστε τους μαθητές να σχεδιάσουν την ανάγνωσή τους. Μπορούν να χωρίσουν το κείμενο σε μικρότερα τμήματα, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο για μαθητές που δυσκολεύονται με την ανάγνωση ή για όσους θα μπορούσαν εύκολα να αποθαρρυνθούν. Καλέστε τους να επιλέξουν μια στιγμή και ένα μέρος αφιερωμένο σε αυτή τη δραστηριότητα ανάγνωσης.

2. **Παρακολούθηση** : Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ανάγνωσης, οι μαθητές αξιολογούν την **κατανόησή τους για το κείμενο** για να παρακολουθούν την πρόοδό τους. Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές δεν θα πρέπει να βασίζονται στην ανατροφοδότηση του δασκάλου, αλλά στη δική τους κριτική αξιολόγηση. Για παράδειγμα, τα κουίζ εντός κειμένου διακόπτουν την ανάγνωση και καλούν τους μαθητές να αναλογιστούν την ανάγνωσή τους.
3. **Αυτοαξιολόγηση** : Αυτές οι αυτοαξιολογήσεις επιτρέπουν στους μαθητές να **αναλογιστούν κριτικά την πρόοδό τους**, να εντοπίσουν τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία τους. Με αυτόν τον τρόπο, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, θα είναι σε θέση να σχεδιάσουν και να παρακολουθήσουν τις μελλοντικές συνεδρίες ανάγνωσης. Επιπλέον, αυτές οι αξιολογήσεις παρέχουν δεδομένα στον εκπαιδευτικό για να παρακολουθεί τη γενική πρόοδο των μαθητών του. Για παράδειγμα, ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με τη μεταγνώση και τις μαθησιακές διαδικασίες μπορεί να δοθεί πριν και μετά τη συνεδρία.

Αυτά τα τρία βήματα συμβάλλουν σε μια αυτορρυθμιζόμενη μάθηση που επιτρέπει την αύξηση του κινήτρου και της αυτοπεποίθησης των μαθητών μέσω μιας καλύτερης διαχείρισης της μάθησής τους.



**Συμβουλή:** Λαμβάνοντας υπόψη το πλαίσιο στο οποίο θα θέλατε οι μαθητές να διαβάσουν την ιστορία (στο σπίτι, στην τάξη ατομικά, φωναχτά με όλη την τάξη, σε μικρές ομάδες...) θα σας βοηθήσει να προσανατολιστείτε και να αναπτύξετε την υπόλοιπη ιστορία σας.

## Οργάνωση της ιστορίας

Ας επικεντρωθούμε τώρα στο πώς να ενσωματώσουμε μεταγνωστικές στρατηγικές μέσα στην ίδια την ιστορία. Μπορεί να προκύψουν πολλά ερωτήματα, όπως πώς να χωρίσουμε την ιστορία, ποιες έννοιες και θέματα να συμπεριλάβουμε, πώς να τα αντιμετωπίσουμε, τι διάρκεια θα πρέπει να έχει...

Καταρχάς, ας ξεκινήσουμε με μια εύκολη λύση: να χωρίσουμε τα βιβλία με βάση τους μεταγνωστικούς πυλώνες ή τα θέματα. Τα βιβλία ; Λοιπόν, το να έχουμε όλες τις

μεταγνωστικές έννοιες σε μια ιστορία μπορεί να είναι λίγο φιλόδοξο, τόσο για τον συγγραφέα όσο και για τους μελλοντικούς αναγνώστες. Είναι ασφαλέστερο να επιμείνουμε σε ένα μεταγνωστικό θέμα ανά βιβλίο. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να τα χωρίσετε σύμφωνα με τις κύριες αρχές της μεταγνώσης και στη συνέχεια να εντοπίσετε υποθέματα ή ζητήματα που σχετίζονται με τη μεταγνώση, για παράδειγμα:

| ΚΥΡΙΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΗΣ ΜΕΤΑΓΝΩΣΗΣ | ΘΕΜΑΤΑ                                     |
|-----------------------------|--------------------------------------------|
| Σχεδιασμός                  | Προετοιμασία για μια εξέταση               |
| Παρακολούθηση               | Κριτική σκέψη                              |
| Αυτορρύθμιση                | Οργάνωση του χώρου εργασίας                |
| Αυτορρύθμιση                | Διαχείριση συναισθημάτων                   |
| Συνεργασία, επικοινωνία     | Εργασία σε ομάδες                          |
| Αυτοαξιολόγηση              | Αξιολόγηση της κατανόησης/μάθησης κειμένου |



**Συμβουλή:** Η σύστασή μας είναι να παραμείνετε απλοί και όχι πολύ φιλόδοξοι. Η εισαγωγή περισσότερων από ενός θεμάτων στην ιστορία μπορεί να είναι δύσκολη και μπορεί να παραμείνει επιφανειακή.

## Δόμηση της ιστορίας

Μόλις προσδιορίσετε το θέμα της/των ιστορίας /ών σας , μπορείτε να αρχίσετε να αναλογίζεστε την αναδιαμέριση και την οργάνωση του κειμένου. Στο έργο CogniQuest, έχουν επιλεγεί δύο προσεγγίσεις που προσφέρουν δύο δυνατότητες:



**1/** Η πρώτη προσέγγιση περιλαμβάνει μια **σειρά από κουίζ και ερωτήσεις στην ιστορία** . Αυτές οι ερωτήσεις αναγκάζουν σκόπιμα τον αναγνώστη να αναλογιστεί την

ανάγνωση και δεν διακόπτουν την αφήγηση. Με αυτόν τον τρόπο, ο αναγνώστης καλείται να παρακολουθήσει την ανάγνωση: έχουν εντοπιστεί και κατανοηθεί οι έννοιες;

Απαιτούνται επίσης δεξιότητες κριτικής σκέψης: ποια επιλογή θα έκανε ο αναγνώστης αν ήταν ο κύριος χαρακτήρας;

Σε αντίθεση με τα ερωτηματολόγια αυτοαξιολόγησης που προτείνονται πριν και μετά την ανάγνωση και εστιάζουν στην αυτορρύθμιση των αναγνωστών, αυτά βασίζονται στο κείμενο για να αξιολογήσουν την κατανόηση των αναγνωστών.

### Ερώτηση 1

Στην αρχή της αναζήτησής του, ο Τίμος κατακλύζεται από φωνές που ψιθυρίζουν τις αμφιβολίες και τις ανησυχίες του. Συνειδητοποιεί ότι οι σκέψεις αυτές επηρεάζονται από τα συναισθήματά του. Μαθαίνει να τις παρατηρεί αντί να τις αφήνει να τον παραλύουν.

Τι μπορείτε να κάνετε, αν έχετε **αρνητικές σκέψεις**;

1. Να τις εμπιστευτείτε αμέσως και να αφήσετε τα συναισθήματά σας να σας κατακλύσουν και να... αναλάβουν την εξουσία του εαυτού σας.
2. Να αφιερώσετε ένα λεπτό για να ρωτήσετε τον εαυτό σας και να σκεφτείτε: «Είναι αυτές οι σκέψεις αληθινές; Από πού προέρχονται;».
3. Να προσπαθήσετε να αποπροσανατολίσετε τη σκέψη σας και να αποσπάσετε το μυαλό σας από αυτές κάνοντας κάτι άλλο.

Οι σκέψεις μας δε λένε πάντα την αλήθεια.

Έχετε κάνει ποτέ ένα βήμα πίσω από μια αρνητική σκέψη;

Σας βοήθησε να δείτε την κατάσταση διαφορετικά;

Παράδειγμα από το βιβλίο «Ο Καθρέφτης του Μορφέα»

Εδώ, οι ερωτήσεις τίθενται στο τέλος του κειμένου.

Μια άλλη επιλογή είναι να εισαγάγετε τις ερωτήσεις απευθείας στο κείμενο, ώστε να αναγκάσετε τον αναγνώστη να διακόψει την αφήγηση και να αναλογιστεί διαφορετικά σημεία της πλοκής. Ακολουθεί ένα παράδειγμα από το βιβλίο «Το μυστήριο του εξαφανισμένου τροπαίου» :

Η Ολίβια κοίταξε τον διευθυντή και συνέχισε τις ερωτήσεις της:

- Υπάρχουν κάμερες ασφαλείας κοντά στο γραφείο σας;
- Δυστυχώς, οι κάμερες βρίσκονται υπό συντήρηση, οπότε το σχολείο δεν παρακολουθείται αυτή την περίοδο, απάντησε ο κύριος Γκρίνουιτς.
- Πολύ κρίμα! Αυτό σημαίνει ότι, για να λύσουμε αυτό το μυστήριο, θα πρέπει να βασιστούμε μόνο στις παρατηρήσεις μας και στις απαντήσεις των ερωτήσεών μας.

**Εσείς τι λέτε;**

*Όταν συμβαίνει κάτι που δεν καταλαβαίνετε, πώς αντιδράτε;  
Πιστεύετε ότι μπορεί να είναι χρήσιμο να παρατηρείτε και να  
αναλύετε κάθε λεπτομέρεια;*

**2/** Η δεύτερη προσέγγιση συνίσταται στην ενσωμάτωση ερωτήσεων και μεταγνωστικών υποδείξεων απευθείας μέσα στην ιστορία. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω **διαλόγων, μικρού επεξηγηματικού κειμένου ή αποφάσεων** που λαμβάνονται από τους χαρακτήρες και δεν διακόπτουν την αφήγηση. Και πάλι, οι μεταγνωστικές στρατηγικές που χρησιμοποιούνται στην ιστορία πρέπει να κατονομάζονται και να παρουσιάζονται ρητά.

### Κεφάλαιο 3: Η μεγάλη αποκάλυψη

Πριν αποχωρήσουν από το γραφείο, η τριάδα συγκεντρώθηκε για να σκεφτεί τι είχαν παρατηρήσει κι ανακαλύψει μέχρι στιγμής. Η Σάρα διάβασε πολύ γρήγορα όλα τα στοιχεία που είχαν συγκεντρώσει:

**1.** Το τρόπαιο εξαφανίστηκε στο διάστημα που μεσολάβησε από το βράδυ της Παρασκευής μέχρι και το πρωί της Δευτέρας.

**2.** Το αμυδρό σημάδι στην προθήκη, όπου είχε τοποθετήσει ο διευθυντής το τρόπαιο, ήταν, πιο συγκεκριμένα, ένα σημάδι από σύρσιμο κάποιου αντικειμένου.

**3.** Οι κάμερες του σχολείου δε λειτουργούσαν.

Παράδειγμα από το «Το Μυστήριο του Εξαφανισμένου Τρόπαιου»

Δεν υπάρχει κάποια λύση που να υπερισχύει της μίας έναντι της άλλης, αλλά μάλλον επιλογές και σας προσκαλούμε να εξερευνήσετε άλλες. Το κοινό χαρακτηριστικό και των δύο τεχνικών είναι η **συμμετοχή** του αναγνώστη στη λήψη αποφάσεων. Συνεπώς, ο αναγνώστης καλείται να παρακολουθεί την ανάγνωσή του για να δημιουργήσει συνδέσεις μεταξύ του κειμένου και της γνώσης και της μάθησης που έχει αποκτήσει.

**Συμβουλή:** μην αισθάνεστε περιορισμένοι να χρησιμοποιήσετε μία προσέγγιση για όλα τα βιβλία. Ποικίλοντας τις προτάσεις, μπορείτε να είστε πιο συμπεριληπτικοί και να έχετε προσεγγίσεις που ταιριάζουν στα διαφορετικά προφίλ των μαθητών σας.

**Πρόταση:** το βιβλίο περιπέτειάς σας θα μπορούσε να αναπτυχθεί με βάση τη δομή των gamebooks, όπου οι αποφάσεις του αναγνώστη επηρεάζουν την εξέλιξη της αφήγησης. Σημειώστε ότι, στο πλαίσιο του CogniQuest, δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις, καθώς κάθε άτομο χρησιμοποιεί την προσέγγιση που ταιριάζει στις ανάγκες του.

## Μη φανταστικά σκηνικά

Μια άλλη επιλογή είναι να συναντηθούμε στη μέση. Με άλλα λόγια, η ιστορία βασίζεται σε σύντομες και καθημερινές καταστάσεις στις οποίες τίθεται μια σειρά ερωτήσεων μετά από κάθε κατάσταση. Αυτή η προσέγγιση προωθεί συγκεκριμένες καταστάσεις για να μοντελοποιήσει ορισμένους συνομηλίκους και τις συμπεριφορές τους, ενώ παράλληλα επιτρέπει την παρακολούθηση της κατανόησης της ανάγνωσης μέσω αυτοαξιολόγησης. Αυτή η μορφή είναι, επομένως, πιο υβριδική: η αφήγηση παραλείπει τη μυθοπλαστική διάσταση, ωστόσο εξακολουθεί να βασίζεται σε μια αφήγηση στην οποία ο αναγνώστης συμμετέχει ενεργά.

## Επιπλέον μεταγνωστικά εργαλεία

Το έργο CogniQuest έχει σχεδιαστεί με βάση δύο στοιχεία: μια συλλογή βιβλίων περιπέτειας που παρουσιάζουν μεταγνωστικές στρατηγικές μέσω ιστοριών και ένα κιτ εργαλείων που συγκεντρώνει διάφορα παιδαγωγικά υλικά που απευθύνονται σε μαθητές. Η ιδέα είναι ότι οι πόροι από το κιτ εργαλείων ενισχύουν την απόκτηση μεταγνωστικών εννοιών. Συνεπώς, μπορεί να είναι ενδιαφέρον να γεφυρωθούν αυτά τα εργαλεία με τις ιστορίες, ώστε να προσφερθούν:

- Καλύτερη κατανόηση της έννοιας μέσω της άμεσης εφαρμογής της.

- Αύξηση της συμμετοχής των μαθητών.
- Δυνατότητα ανάπτυξης δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Μεταφορά των μεταγνωστικών δεξιοτήτων που παρουσιάζονται στο βιβλίο σε ένα άλλο πλαίσιο.

**Μιλώντας συγκεκριμένα, πώς μοιάζει;**

Τα εργαλεία μπορεί να είναι πολλαπλά: ένα παιχνίδι, μια αφίσα, ένα κενό πρότυπο... Δεν σχετίζονται συστηματικά με την ιστορία, αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορείτε να τα συνδυάσετε. Για παράδειγμα, γράφετε μια ιστορία για τη διαχείριση των συναισθημάτων. Στο τέλος της ιστορίας, για να υποστηρίξετε τους μαθητές σας στην παρακολούθηση των δικών τους, θα μπορούσατε να προσθέσετε ένα εργαλείο για την παρακολούθηση των συναισθημάτων τους σε συγκεκριμένες στιγμές της ημέρας:

## Ζώνες Ρύθμισης

| Μπλε                                                                                            | Πράσινο                                                                                           | Κίτρινο                                                                                         | Κόκκινο                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Πεσμένος | <br>Χαρούμενος | <br>Ασταθής | <br>Θυμωμένος |
| <b>Πήγαινε Αργά</b>                                                                             | <b>Συνέχισε</b>                                                                                   | <b>Προσοχή</b>                                                                                  | <b>STOP</b>                                                                                        |
| λυπημένος<br>κουρασμένος<br>κακκόκεφος<br>θλιμμένος                                             | αισιόδοξος<br>περήφανος<br>ήρεμος<br>συγκεντρωμένος                                               | ενθουσιασμένος<br>αγχωμένος<br>απογοητευμένος<br>ενοχλημένος                                    | οργισμένος<br>έξαλλος<br>φωνακλάς<br>επιθετικός                                                    |

Πηγή: Προσωπικό Αρχείο

Μπορείτε επίσης να δανειστείτε εργαλεία από την εργαλειοθήκη και να τα ενσωματώσετε στην ιστορία σας. Για να ανακαλύψετε τη συλλογή CogniQuest, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας: <https://cogniquest.eu/>

## Σημεία προσοχής

**1/** Όταν ξεδιπλώνετε την ιστορία σας, δώστε προσοχή στο να χωρίζετε τις παραγράφους σε σαφείς ενότητες που χρησιμοποιούν μία μεταγνωστική δεξιότητα κάθε φορά. Ένα μέρος θα πρέπει να παρουσιάζει μία σαφή και σαφώς καθορισμένη στρατηγική για την επίλυση της πρόκλησης. Το σημαντικό είναι να διασφαλίσετε ότι οι μαθητές όχι μόνο παρουσιάζουν διάφορες στρατηγικές, αλλά και κατανοούν τις εφαρμογές και τις δυνατότητές τους.

**2/** Μια άλλη πτυχή που πρέπει να λάβετε υπόψη είναι η αποφυγή δημιουργίας προφίλ. Είναι δελεαστικό όταν χρησιμοποιείτε κουίζ να διαχωρίζετε τις απαντήσεις σε κατηγορίες:

→ **Παράδειγμα** : απαντήσατε ως επί το πλείστον «Α», είναι πιο πιθανό να είστε αυτός ο τύπος μαθητή...

Ο κίνδυνος είναι να περιοριστούν οι μαθητές σε προκαθορισμένους μαθησιακούς ρόλους και να αποτραπεί ο δανεισμός στρατηγικών και τεχνικών που θα μπορούσαν να ανατεθούν σε άλλα προφίλ. Αντίθετα, το έργο CogniQuest επιδιώκει να άρει τυχόν σύνορα και να προσκαλέσει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν οποιεσδήποτε στρατηγικές αντιστοιχούν στη μαθησιακή τους διαδικασία.

→ **Αντίθετα** : οι απαντήσεις στο κουίζ μπορούν να αναφέρονται σε μια ποικιλία χρήσιμων εργαλείων ή συμβουλών, αλλά όλες προσφέρουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν ανεξάρτητα από τις απαντήσεις

## Γ/ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΝΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΤΑΓΝΩΣΗΣ

Κατά τη διάρκεια του έργου CogniQuest, η συνεργασία ανέπτυξε, σε συνεργασία με μια ομάδα εστίασης εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, μια μεταγνωστική εκδοχή του διάσημου παιχνιδιού «Sushi Go». Στόχος αυτής της δραστηριότητας ήταν η επεξεργασία μιας εγκάρσιας εισαγωγής στη μεταγνώση μέσω του παιχνιδιού, της ανάγνωσης και της ενεργού συμμετοχής από τους μαθητές ηλικίας 8-12 ετών.



### Διαδικασία δημιουργίας

Για να διευκολύνουμε τη διαδικασία, αποφασίσαμε να ξεκινήσουμε από ένα υπάρχον παιχνίδι και να το προσαρμόσουμε με μεταγνωστικές στρατηγικές. Στόχος του παιχνιδιού είναι να συσσωρεύσουμε όσο το δυνατόν περισσότερα σημεία σκέψης επιλέγοντας τις καλύτερες μεταγνωστικές στρατηγικές.

Για να εμπλέξουμε τους μαθητές σε έναν κριτικό στοχασμό, επιλέξαμε να αποδώσουμε περισσότερα σημεία σε ορισμένες μεταγνωστικές έννοιες όπως η

συνεργασία και τα λάθη. Στόχος είναι στη συνέχεια να συμμετάσχουμε σε μια συνεργατική συζήτηση και απολογισμό μετά το παιχνίδι για να συζητήσουμε ποιες στρατηγικές επέλεξαν και πώς μπορούν να είναι χρήσιμες στην τάξη.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η κύρια εστίαση των παικτών είναι η συλλογή πόντων και η χρήση των καλύτερων καρτών τους για να κερδίσουν. Η επιλογή της μεταγνώσης ως δεύτερης επιλογής είναι σκόπιμη, αλλά παραμένει ενσωματωμένη στο παιχνίδι:

- Οι μαθητές θα επικεντρωθούν φυσικά στον στόχο του παιχνιδιού: να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους.
- Ενσωματώσαμε κάποιες στρατηγικές για να αναγκάσουμε τους μαθητές να συνεργαστούν με όλους τους συμμαθητές τους με προτάσεις όπως «Πρώτα το άτομο που είναι δίπλα σου δεξιά....».

Οι κάρτες χωρίζονται σε τρία θέματα:

- 1. Μεταγνωστικές δεξιότητες:** συνεργασία, σφάλμα, κίνητρο, επιμονή...
- 2. Μεταγνωστικές στρατηγικές που αποφέρουν λιγότερα σημεία:** ενεργητική ακρόαση, οργάνωση ιδεών. Όλες έχουν μια πρόταση με μια μεταγνωστική συμβουλή.
- 3. Κάρτες πρόκλησης:** περιέχουν μια ερώτηση σχετικά με τη μεταγνώση και επιτρέπουν στους παίκτες να συλλέγουν πόντους εάν η απάντηση που δίνεται είναι σωστή.



Στη συνέχεια, το παιχνίδι θα δοκιμαστεί με την ομάδα εστίασης μερικές φορές, ώστε να εξελιχθεί με τον πιο σχετικό τρόπο. Μετά τις συνεδρίες της ομάδας εστίασης, το παιχνίδι θα είναι έτοιμο για χρήση σε τάξεις δημοτικού και γυμνασίου, ώστε να ληφθεί η άμεση ανατροφοδότηση των μαθητών.

## ΣΥΝΑΨΗ

Στο τέλος αυτού του οδηγού, ελπίζουμε να έχουμε δείξει ότι η δημιουργία περιπετειών που ενσωματώνουν μεταγνωστικές αρχές προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία να μεταμορφώσουμε τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές προσεγγίζουν τη μάθησή τους. Εξερευνώντας τόσο τα αφηγηματικά θεμέλια όσο και τις παιδαγωγικές στρατηγικές, αυτός ο οδηγός έχει ως στόχο να τονίσει τη σημασία της **εξισορρόπησης της αφηγηματικής εμπύθισης με τον δομημένο αναστοχασμό** στις μαθησιακές διαδικασίες. Αυτές οι ιστορίες, αν και βασίζονται σε φανταστικές περιπέτειες, προσφέρουν συγκεκριμένες προοπτικές για την ανάπτυξη της αυτονομίας, της κριτικής σκέψης και της δέσμευσης των μαθητών στη μάθηση.

Η ενσωμάτωση μεταγνωστικών στρατηγικών σε μια αφήγηση όχι μόνο εμπλουτίζει την ανάγνωση, αλλά στοχεύει επίσης στη δημιουργία αποτελεσματικών μαθησιακών συμπεριφορών, ενθαρρύνοντας παράλληλα τους μαθητές να αναλάβουν ενεργό ρόλο στην πρόοδό τους. Είτε σχεδιάζετε μια δραστηριότητα ανάγνωσης, είτε παρακολουθείτε την κατανόηση, είτε αξιολογείτε την πρόοδο, τα εργαλεία και οι προσεγγίσεις που περιγράφονται σε αυτόν τον οδηγό καταδεικνύουν πώς η αφήγηση μπορεί να χρησιμεύσει ως ένα ισχυρό μέσο για την ανάπτυξη διαθεματικών δεξιοτήτων. Επιπλέον, η δόμηση ιστοριών γύρω από αυτούς τους πυλώνες επιτρέπει τη δημιουργία δυναμικών και ελκυστικών αφηγήσεων προσαρμοσμένων στις συγκεκριμένες ανάγκες των νεαρών αναγνωστών.

Αυτός ο οδηγός προσκαλεί επίσης τους δημιουργούς να ξεπεράσουν τα συνήθη όρια της αφήγησης, ενσωματώνοντας διαδραστικά στοιχεία και εμπνευσμένες καταστάσεις που τραβούν την προσοχή των μαθητών, ενώ παράλληλα τους φέρνουν αντιμέτωπους με στρατηγικές επιλογές. Αυτή η

παιχνιδιάρικη και εκπαιδευτική προσέγγιση όχι μόνο ενισχύει την κατανόηση των κειμένων, αλλά τους παρέχει και τα κλειδιά για να γίνουν ανεξάρτητοι μαθητές, ικανοί να εφαρμόσουν αυτές τις δεξιότητες σε άλλα σχολικά και προσωπικά πλαίσια.

Συμπερασματικά, αυτή η δημιουργική διαδικασία αποτελεί μέρος ενός εκπαιδευτικού οράματος που στοχεύει στην ενίσχυση **της μεγαλύτερης αυτονομίας και της βαθύτερης αυτογνωσίας** μέσα από κάθε ιστορία.

Ελπίζουμε ότι αυτές οι γραμμές σας ενέπνευσαν και ότι τα εργαλεία που παρουσιάζονται εδώ θα σας επιτρέψουν να δημιουργήσετε ιστορίες που θα γοητεύσουν, θα παρακινήσουν και, πάνω απ' όλα, θα μεταμορφώσουν τους νεαρούς αναγνώστες. Το αφηγηματικό ταξίδι που προσφέρετε μπορεί να γίνει μια γνήσια εκπαιδευτική περιπέτεια, βασισμένη στην απόλαυση της ανάγνωσης και τη δύναμη της κριτικής σκέψης.

Τώρα, αφήστε τη δημιουργικότητά σας να λάμψει! Οι ιστορίες σας είναι σίγουρο ότι θα πυροδοτήσουν συναρπαστικά νέα μαθησιακά ταξίδια για τους μαθητές σας!

# ΑΝΑΦΟΡΕΣ

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σημείωμα Συνεργασίας του ΟΟΣΑ για το Μέλλον της Εκπαίδευσης και των Δεξιοτήτων 2030. (2023). *Μέλλον της Εκπαίδευσης και των Δεξιοτήτων 2030 του ΟΟΣΑ. Πυξίδα Μάθησης του ΟΟΣΑ. Μια σειρά Σημειωμάτων Συνεργασίας*.

[https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning\\_compass\\_2030-concept\\_notes?fr=xKAE9\\_zU1NQ](https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning_compass_2030-concept_notes?fr=xKAE9_zU1NQ) (Τελευταία πρόσβαση: 10.01.2025).

ΟΟΣΑ (2023), Αποτελέσματα PISA 2022 (Τόμος Ι): Η Κατάσταση της Μάθησης και της Ισότητας στην Εκπαίδευση, PISA, Εκδόσεις ΟΟΣΑ, Παρίσι, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

van Aswegen, S., Swart, E., & Oswald, M. (2019). Ανάπτυξη μεταγνώσης σε νεαρούς μαθητές μέσω της χρήσης ιστοριών. *South African Journal of Education*, 39 (2). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1531>

## ΜΕΡΟΣ 1

Brown, D. (2021). Πώς να δημιουργήσετε ένα ζωντανό σκηνικό για την ιστορία σας. [Ιστολόγιο]. Ανακτήθηκε από <https://www.masterclass.com/articles/how-to-create-a-vivid-setting-for-your-story> (Τελευταία πρόσβαση: 29.04.2025)

Collom, K. (2024). Πώς να γράψετε ένα συναρπαστικό μυθιστόρημα που οι αναγνώστες θέλουν να διαβάσουν. [Ιστολόγιο]. Ανακτήθηκε από <https://openbookeditor.com/2024/03/15/how-to-write-a-captivating-novel/> (Τελευταία πρόσβαση: 29.04.2025)

Editors Weekly. ( nd ). Ο ρόλος των χαρακτηριστικών του χαρακτήρα στη λογοτεχνία: η ουσία της αφήγησης. Ανακτήθηκε από <https://www.editorsweekly.com/literature/the-role-of-character-traits-in-literature-the-essence-of-storytelling/#:~:text=Character%20traits%20define%20a%20character%E2%80%99s%20personality%20C%20motivations%2C%20and,like%20a%20distinctive%20laugh%20or%20an%20unusual%20talent> (Τελευταία πρόσβαση: 29.04.2025)

Jarvis, S. (2024). Ανάπτυξη χαρακτήρων: εύκολη δημιουργία αξιοσημείων χαρακτήρων. [Ιστολόγιο]. <https://spines.com/character-development/> (Τελευταία πρόσβαση: 29.04.2025)

Jarvis, S. (2024). Δημιουργία ελκυστικών χαρακτήρων στη μυθοπλασία: Ένας οδηγός για συγγραφείς. [Ιστολόγιο]. Ανακτήθηκε από

<https://spines.com/creating-engaging-characters-in-fiction-a-writers-guide/> (Τελευταία πρόσβαση: 29.04.2025)

Keilh, L. (2024). Ενεργητική έναντι παθητικής ανάγνωσης: ο ρόλος του αναγνώστη. Ανακτήθηκε από <https://allphysics.blog/active-vs-passive-reading-readers-role/> (Τελευταία πρόσβαση: 29.04.2025)

Λογοτεχνικοί Όροι. (nd). Τρόπος. Ανακτήθηκε από <https://literaryterms.net/trope/> (Τελευταία πρόσβαση: 10.01.2025)

Λεξικό της Οξφόρδης στα Αγγλικά. (nd). Ανακτήθηκε από [https://www.oed.com/dictionary/adventure\\_n?tab=etymology](https://www.oed.com/dictionary/adventure_n?tab=etymology) (Τελευταία πρόσβαση: 29.04.2025)

Read, C. (2021). Πώς να χρησιμοποιήσετε ιστορίες για να επεκτείνετε και να εμβαθύνετε τη μάθηση των παιδιών. Ανακτήθηκε από <https://www.cambridge.org/elt/blog/2021/02/17/storytelling-to-extend-childrens-learning/> (Τελευταία πρόσβαση: 29.04.2025)

Thissen, B, K., Menninghaus, W. & Schlotz, W. (2020). Η ευχαρίστηση της ανάγνωσης μυθοπλασίας εξηγείται από τη ροή, την παρουσία, την ταύτιση, την αγωνία και τη γνωστική εμπλοκή. *Ψυχολογία της Αισθητικής, της Δημιουργικότητας και των Τεχνών*. DOI: [10.1037/aca0000367](https://doi.org/10.1037/aca0000367)

## ΜΕΡΟΣ 2

Σημείωμα Συνεργασίας του ΟΟΣΑ για το Μέλλον της Εκπαίδευσης και των Δεξιοτήτων 2030. (2023). *Μέλλον της Εκπαίδευσης και των Δεξιοτήτων 2030 του ΟΟΣΑ. Πυξίδα Μάθησης του ΟΟΣΑ. Μια σειρά Σημειωμάτων Συνεργασίας*. [https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning\\_compass\\_2030-concept\\_notes?fr=xKAE9\\_zU1NQ](https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning_compass_2030-concept_notes?fr=xKAE9_zU1NQ) (Τελευταία πρόσβαση: 10.01.2025).

ΟΟΣΑ (2023), Αποτελέσματα PISA 2022 (Τόμος Ι): Η Κατάσταση της Μάθησης και της Ισότητας στην Εκπαίδευση, PISA, Εκδόσεις ΟΟΣΑ, Παρίσι, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

Proust, J. (2017). *La metacognition : Base théorique et conseil pratique pour l'enseignement et la formation*. Conseil Scientifique de l'Education Nationale. [https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user\\_upload/Projets/conseil\\_scientifique\\_education\\_nationale/Brochure\\_Finale\\_Metacognition\\_GT5\\_compressed.pdf](https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/conseil_scientifique_education_nationale/Brochure_Finale_Metacognition_GT5_compressed.pdf) (Τελευταία πρόσβαση : 10.01.2025).

van Aswegen, S., Swart, E., & Oswald, M. (2019). Ανάπτυξη μεταγνώσης σε νεαρούς μαθητές μέσω της χρήσης ιστοριών. *South African Journal of Education*, 39 (2). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1531v>



Το CogniQuest είναι ένα έργο που καθοδηγείται από πέντε ευρωπαϊκούς οργανισμούς, με στόχο την υποστήριξη των μαθητών στην ανάπτυξη των μεταγνωστικών τους δεξιοτήτων, των δεξιοτήτων μάθησης και των δεξιοτήτων δια βίου μάθησης, ώστε να προσαρμοστούν στις μεταβαλλόμενες τάσεις της αγοράς εργασίας

Ανακαλύψτε περισσότερες πηγές σχετικά με τη μεταγνώση στην ιστοσελίδα του έργου:

[www.cogniquest.eu](http://www.cogniquest.eu)



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά αυτές του/των συγγραφέα(ων) και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της Εκτελεστικής Υπηρεσίας Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η EACEA φέρουν ευθύνη για αυτές.  
Κωδικός έργου: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης